



BÁRBARA PINO

Máster en Product Service System Design del Politécnico de Milán. Investigadora del programa Formazione Creatività de la Cámara de Comercio y Provincia de Milán. Profesora asociada de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Diego Portales; coordinadora y académica del módulo de Marketing Territorial del Magister Territorio y Paisaje de la misma casa de estudios. Además es encargada de relaciones internacionales de la Escuela de Diseño. Profesora del Master en De. Lux Tsinghua University y del Politécnico de Milán. Responsable del Milan Design Center en el Triennale Design Museum y representante en Chile de la Triennale di Milano. Editora de Luxgallery Magazine; project manager y editora de ITA Chanel. Curadora de muestras de diseño en Japón, China, Italia y Chile.

Master of Science in Product Service System Design at the Milan Polytechnic Institute, researcher of the program "Formazione Creatività" of the Chamber of Commerce of Milan and Province of Milan. Associate Professor at the School of Architecture, Art and Design of Diego Portales University; coordinator and professor of the Territorial Marketing Diploma. Responsible for international relations of the Design School UDP. Professor of the Master in De. Lux Tsinghua University and Politecnico di Milano. Responsible for the Milan Design Center in Triennale Design Museum and representative of Triennale di Milano in Chile. Editor of Luxgallery Magazine; Project Manager and editor of ITA Chanel. Curator of samples of design in Japan, China, Italy and Chile.

Lucio Fontana, Concetto Spaziale, New York Grattacielo, 1962 – photo Paolo Vandasch

LA CULTURA DEL COBRE THE CULTURE OF COPPER

Un genius loci para Chile

A genius loci for Chile

POR BÁRBARA PINO

FOTOGRAFÍAS Y MATERIAL GRÁFICO _ PHOTOS AND GRAPHIC MATERIAL: BÁRBARA PINO Y ARCHIVO PROCOBRE

“La curiosità estetica sarebbe stata alla base sia dell’evoluzione genetica, sia di quella culturale.”

“La curiosidad estética está en la base de la evolución genética y cultural.”

“Aesthetic curiosity is at the basis of genetic and cultural evolution.”

CYRIL STANLEY SMITH

EL DESAFÍO PARA NACIONES COMO LA NUESTRA ESTÁ EN LA CAPACIDAD DE LLEVAR LA CULTURA, ORÍGENES, MOTIVACIONES CULTURALES Y AMBIENTALES Y TRANSFORMARLOS EN UNA EXPRESIÓN FUERTE, PERSUASIVA Y ACTUAL, SUFICIENTEMENTE AMPLIA Y POTENTE, QUE SEA CAPAZ DE DIALOGAR CON EL MUNDO. ESTA ES LA CLAVE QUE NOS PERMITIRÁ DESARROLLAR UN DISCURSO NARRATIVO FUERTE EN TORNO A NUESTRA CREATIVIDAD BASADA EN LOS RECURSOS TERRITORIALES, ENTRE ELLOS, EL COBRE.

THE CHALLENGE FOR NATIONS SUCH AS OURS IS THE ABILITY TO TAKE OUR CULTURE, ORIGINS, CULTURAL AND ENVIRONMENTAL MOTIVATIONS AND TRANSFORM THEM INTO A STRONG, PERSUASIVE, AND CURRENT EXPRESSION, BROAD AND POWERFUL ENOUGH TO BE CAPABLE OF MAINTAINING A DIALOG WITH THE WORLD. THIS IS THE KEY THAT WILL LEAD US TO DEVELOP A STRONG NARRATIVE DISCOURSE OF OUR CREATIVITY BASED ON OUR TERRITORY’S RESOURCES, AMONG WHICH IS COPPER.

J. Stirling, M. Wilford and Associates con T. Muirhead,
Padiglione Electa, 1991. Venezia. Foto: Andrea Jemolo



La identidad percibida del material es la antítesis de la identidad declarada.

The perceived identity of copper is the antithesis of the declared identity.

Cuando en Chile se reflexiona en torno al cobre¹, generalmente, se reciben las siguientes impresiones literales: “se exporta solo la materia prima”, “importamos productos manufacturados con nuestro cobre a costos altos”, “no existe una industria capaz de transformar el material en subproductos o semielaborados que den pie a generar nuevos caminos proyectuales”, “es el sueldo de Chile”, entre tantas otras consideraciones que reflejan el poco conocimiento de este importante y estratégico material que nos es tan nuestro. Curiosamente, la palabra innovación no aparece en el resultado de la investigación desarrollada a través de entrevistas. Todo esto demuestra que la identidad percibida del material es la antítesis de la identidad declarada.

Hace un año atrás realicé una investigación sobre el desarrollo e innovación del cobre en Chile. Lo que se encontró no fue poco. Obviamente, en cantidad de productos/objetos, no es lo que uno podría esperar de un país que es el que más produce cobre en el mundo, pero, el resultado trae a la luz una capacidad de innovación diversa, declarando una tendencia propia a abordar el material con una creatividad particular. Un *genius loci* propio de nuestro territorio. El resultado de la investigación fue la exposición de tres productos chilenos en una muestra dedicada a la relación existente entre arte, ciencia y diseño que existe a través del cobre y que tuvo lugar en la Triennale di Milano en Italia. Los productos seleccionados fueron: La familia, de bravo!; la colección Copper Knitting, de Luz Briceño y los calcetines con cobre de la empresa Monarch.

Lo que sorprende del cobre es su capacidad de estar presente aún cuando no sea evidente su utilización. Es por eso que como material puede ser considerado un elemento emblemático de transición². Los calcetines con cobre de Monarch son un ejemplo de esta cualidad, incluso para expertos

When we reflect about copper in Chile¹, the following comments can usually be heard: “it is only exported as raw material”, “we import products manufactured with our copper at a high cost”, “we do not have an industry capable of transforming copper into by-products or semi-processed goods, which lend themselves to generate new projects”, “it is the salary of Chile”, among many other considerations that reflect the little knowledge about this important and strategic material produced in our country. Curiously, the word innovation does not appear in the survey conducted. This shows that the perceived identity of copper is the antithesis of the declared identity.

*A year ago I conducted a research on the development and innovation of copper in Chile. We found several things. Obviously, the amount of copper products/objects is not what one would expect from a country that is the world’s largest producer of the metal, but the findings indicate great innovation capacity, showing a trend to work with copper with particular creativity. A *genius loci* characteristic of our territory. The result of the investigation was the display of three Chilean products in an exhibition dedicated to the relationship between art, science and design through copper, which took place at the Triennale di Milano in Italy. The selected products were: The family! from bravo!, the Copper Knitting collection of Luz Briceño and the socks with copper threads manufactured by Monarch.*

What is surprising about copper is its ability of being present even though its use may not be evident. That is why it may be considered an emblematic transition material². The socks with copper threads manufactured by Monarch are an example of this quality. Even for international experts such as professor Giampiero Bosoni of the Polytechnic Institute of Milan, who was surprised at the capacity of this material to hide in an unusual garment, while maintaining its role of protecting, keeping heat and allowing to maintain the healing and antibacterial properties characteristic of Cu. Its ductility and malleability permit it to

¹ Investigación realizada en el módulo de Marketing Territorial del Magíster Territorio y Paisaje de la Universidad Diego Portales, a cargo de la profesora Bárbara Pino A.

² Tabla periódica

A pesar de que en la base de un proyecto de diseño está siempre la funcionalidad y utilidad del objeto, es indispensable que exista un “algo” mucho más profundo y empático con el ser humano.

In spite of the fact that the function and usefulness of the object is always on the basis of a design project, there must also be a deeper and more empathetic “feeling” with the human being.

internacionales como el profesor Giampiero Bosoni del Politécnico di Milano, quien se sorprende de la capacidad de este material de esconderse en un objeto menos usual, manteniendo su función de proteger, conservar el calor y de permitir que un indumento tenga la inteligencia de mantener las propiedades cicatrizantes y antibacterianas propias del Cu. Su ductilidad y maleabilidad le permiten convertirse en una trama, en un tejido interesante en su estética, el cual eventualmente puede mutar desde una joya cargada de belleza a estar inserto en un “objeto/indumento” tecnológico y ser invisible, con la potencialidad de ser utilizado incluso, por un astronauta. Esta relación, no literal, hace que la innovación generada a través de este producto sea interesante de analizar desde el punto de vista del proyecto.

Si se comienza a reflexionar en torno al tema con una mirada amplia, es importante destacar que grandes historiadores de la tecnología dan cuenta de que el cobre fue el primer material al cual se le otorgaron características funcionales.

become a weft, an interesting fabric from an aesthetic point of view, which can eventually mutate from a jewel full of beauty to be included in a technological “object/garment” and become invisible, with the potential to be used even by an astronaut. This relationship, not literal, makes innovation generated through this product interesting to analyze from the point of view of the project.

If we reflect on the topic with a broad view, it is worth emphasizing that great historians of technology indicate that copper was the first material to be given functional characteristics. Incredibly, the first was the aesthetic function, and this is confirmed by Cyril Stanley Smith—a technologist of materials, and a prominent member of the “Manhattan Project”—who said: “Paradoxically, the predisposition to aesthetic appreciation may have been one of the most practical prerogatives of the human being, because this has been the origin of his desire to discover the universe that surrounds him, allowing him to install the desire to live.”



Pia Wüstenberg, *Stacking vessels India*, 2013.
55 x 30 x 30 cm. Collezione privata

Increíblemente, la primera de ellas fue la estética, y así lo confirma Cyril Stanley Smith —tecnólogo de los materiales, miembro importante del “Proyecto Manhattan”— quien dice: “Paradójicamente, la predisposición al goce estético puede haber sido una de las prerrogativas más prácticas del ser humano, porque esta ha sido el origen de su deseo de descubrir el universo que lo circunda, permitiéndole instalar el deseo de vivir”³.

Lo anterior explica cómo el hombre ha tenido, como necesidad ancestral, que sintonizar con el mundo a través de un sentimiento, de una búsqueda por la belleza y pureza, que la encontró en un material tan nuestro como lo es el cobre. Justamente eso es lo que el profesor Giampiero Bosoni explica y conecta con el mundo del proyecto del diseño. Analizando la consideración de Stanley Smith, destacando que a pesar de que en la base de un proyecto de diseño está siempre la funcionalidad y utilidad del objeto, es indispensable que exista un “algo” mucho más profundo y empático con el ser humano, que se arrastra desde hace milenios. Las propiedades tecnológicas de los materiales fueron descubiertas gracias a la gran atención que se le puso a la búsqueda de su refinamiento, ya que serían utilizados, en un principio, con fines decorativos o artísticos, como ornamentos que vestirían a importantes personajes de la comunidad. Es trascendental destacar que el cobre fue el primer material metálico que el hombre transformó en ornamento en el VII milenio a.C.

The foregoing explains how man has had the ancestral need of tuning in with the world through the search for beauty and purity, which in the case of Chile’s inhabitants, was found in copper. That is exactly what Professor Giampiero Bosoni explains and connects with the world of the design project. Analyzing the consideration of Stanley Smith, noting that in spite of the fact that the function and usefulness of the object is always on the basis of a design project, there must also be a deeper and more empathetic “feeling” with the human being, that is transmitted over the millennia. The technological properties of the materials were discovered thanks to the tremendous attention that was given to their refinement, because they would be used at the beginning for decorative or artistic purposes, ornaments that would be worn by important persons of the community. It is important to note that copper was the first metal that man transformed into an ornament in the VII millennium B.C. in Çatal Hüyük in Anatolia, and Ali Kosh, in Iran, even before it was used to make weapons. Apparently the aesthetic curiosity of the human being would have been the basis of both the genetic and cultural evolution⁴.

Research and the need to express the material’s potential have allowed, since ancient times, to discover how to transform it into a thread and translate it into various objects. Obviously, technology has played an important role in this transformation, helping to find the useful properties to complement the functional part⁵. It is interesting and good to think that the materials were first understood, appreciated and valued from their expressive-aesthetic

³ Stanley Smith Cyril, 1981.



Shiro Kuramata, *How High the Moon*, 1986
Maglia di acciaio ramato

en Çatal Hüyük, en Anatolia, y en Ali Kosh, en Irán, siendo incluso precedente al uso de este material en armas. La curiosidad estética del ser humano, sería la base tanto de la evolución genética como de la cultural⁴.

La investigación y la necesidad de expresar el potencial creativo del material han permitido, desde tiempos milenarios, entender cómo hilarlo y plasmarlo en diversos objetos. Obviamente, la tecnología ha jugado un importante rol en esta transformación, ayudando a encontrar las propiedades útiles para complementar la parte funcional⁵. En este punto es interesante y bello pensar que los materiales primero fueron comprendidos, apreciados y valorizados desde su potencialidad expresiva-estética y, después, en su transformación, fueron estudiados e interpretados entrelazándose con todo lo que la humanidad entiende como progreso como las armas, máquinas y herramientas⁶.

La visión transversal de la importancia del impacto de la investigación en los materiales y su consecuencia en el proyecto de diseño, viene expuesta en Italia en el libro de *Il disegno dei materiali industriali* (Giampiero Bosoni, Manolo De Giorgi - 1983), el cual propone una lectura en donde el material es un paso importante en el proceso del proyecto de diseño y determinante para la conclusión formal de un proyecto. Un caso de estudio que demostraba esta teoría era la

potential and, later, in their transformation, they were studied and interpreted related to everything that humanity understood as progress like weapons, machines and tools⁶.

*The view of the importance of the impact of research on the materials and its impact on the design project, was expressed for the first time in Italy in the book of *Il disegno dei Materiali industriali* (Giampiero Bosoni Manolo De Giorgi - 1983), which suggests that the material is an important step in the process of the design project and determinant for the formal conclusion of a project. A case study that demonstrated this theory was the utilization of the Manessmann industrial pipe for the development of Marcel Breuer's Wassily chair (1925). The case marks a milestone in the vision of innovation of how to devise the crossing of contents from the perspective and with the intention of being useful to the culture of the project: the properties of the tube, to date, had only been published in specialist books (Bosoni 2015).*

FROM HISTORY TO INNOVATION

History is just one more strategic tool useful to the construction of the project. It contributes to a better understanding of how others have achieved results and what results, the options discarded, and which are viable, depending on the typology and the time in which a project is developed. Understanding the logic of the decision-making processes of a reference project, opens a

La historia es una herramienta estratégica más, útil a la construcción del proyecto. Contribuye a la mejor comprensión de cómo otros han logrado resultados y cuáles son.

History is just one more strategic tool useful to the construction of the project. It contributes to a better understanding of how others have achieved results and what results.

utilización del tubo industrial Manessmann para el desarrollo de la silla Wassily de Marcel Breuer (1925). El caso marca un hito en la visión de innovación de cómo concebir el cruce de contenidos desde la perspectiva y con la intención de ser útil a la cultura del proyecto: las propiedades del tubo, hasta la fecha, habían solo sido publicadas en libros especialistas (Bosoni 2015).

DESDE LA HISTORIA A LA INNOVACIÓN

La historia es una herramienta estratégica más, útil a la construcción del proyecto. Contribuye a la mejor comprensión de cómo otros han logrado resultados y cuáles son, incluso, las opciones desechadas, ya que las mismas pueden ser viables, según la tipología y el tiempo, en otra época en la cual se desarrolle un nuevo proyecto. Comprender la lógica de los procesos de decisión de un proyecto referente, abre una puerta a diseñar proyectos no literales que potencian la innovación específica en un territorio.

Siegfried Giedion, en su libro *Mechanization takes command* (1948), investiga y reflexiona en torno a los materiales y patentes realizados a partir de la segunda mitad del 1800 en Estados Unidos, analiza la mecanización/automatización de los objetos y sus efectos en la vida cotidiana a través de la conexión histórica del registro de patentes y el desarrollo de nuevos materiales. Este testimonio explica la capacidad de comprender el objeto final considerando los factores clave determinantes para imponerse en el mercado, impulsando el cambio desde la categoría de invenciones a la de innovaciones (J.A Schumpeter, 1912, 1939 y 1942), que son las que

door to designing non-literal projects that enhance specific innovation in a territory.

*In his book, *Mechanization takes command* (1948), Siegfried Giedion explores and reflects on the materials used and patents registered since the second half of 1800 in the United States. He discusses the mechanization/automation of objects and their effects on everyday life through the historical connection of the registration of patents and the development of new materials. This testimony explains the capacity to understand the final object considering the determinant key factors to be introduced in the market, driving change from the category of inventions to that of innovations (J. A. Schumpeter, 1912, 1939 and 1942), which are the ones that are able to survive and to adapt, as Darwin would say, to the demands of innovation (Brevetto: Tra visualità e Realtà. Tomas Maldonado pg. 89).*

L. Georghiou contributes by clarifying and viewing the modus operandi of innovation. Invention opens a door that reveals a possible technological path, which is far from easy and its success is far from clear. In fact, it is a path full of obstacles, which he calls Technology Corridor, a long and difficult process by which you must pass the invention to go to the category of innovation. The Via Crucis of invention, where one must face competitors, the improvised change of the productive strategies, have the appropriate resources and funding, the correct contacts, the unexpectedness of the markets, among so many things (Brevetto: Tra visualità e Realtà. Tomas Maldonado pg. 89).

All the foregoing helps to better understand how the known results of inventions have developed and how to generate alternative options or relaunch those that for various reasons were

⁴ Stanley Smith Cyril, 1981.

^{5,6} Bosoni Giampiero, 2015.



Mischer traxler, Limited Moths, 2008

alcanzan a sobrevivir, a demostrar, –como diría Darwin– a adaptarse a las exigencias de la innovación (*Brevetto: Tra visualità e realtà*. Tomás Maldonado, página 89).

L. Georghiou contribuye aclarando y visualizando el *modus operandi* de la innovación. La invención abre una puerta que revela un posible ruta tecnológica, la cual está lejos de ser fácil y su éxito está lejos de ser evidente. De hecho, es un camino lleno de obstáculos, al cual le llama Corredor Tecnológico, un largo y difícil proceso por el cual debe pasar la invención para llegar a la categoría de innovación. El vía crucis de la invención, en donde debe enfrentarse a competidores, al cambio improvisado de las estrategias productivas, a tener los recursos y financiamientos adecuados, los contactos justos, lo imprevisto de los mercados entre tantas probabilidades (*Brevetto: Tra visualità e realtà*. Tomás Maldonado, página 89).

Todo lo anteriormente dicho, ayuda a entender mejor cómo se han desarrollado los resultados conocidos y cómo generar opciones alternativas o relanzar las que por diversas razones no tuvieron éxito en un contexto determinado, a través de nuevos instrumentos y condiciones útiles a dar un paso cierto desde la invención al mundo de la innovación.

LA PRECARIEDAD, LOS MATERIALES Y TECNOLOGÍA

En ciertas épocas de la historia, el retraso tecnológico e industrial se convirtió en una oportunidad en la cual los territorios desarrollaron capacidades y modalidades de investigación. Así avanzaron con una identidad propia, resaltando sus talentos, es decir, su *genius loci*. Un caso de estudio interesante

not successful in a determined context, by using new instruments and under different conditions to give a step from invention to the world of innovation.

PRECARIOUSNESS, MATERIALS AND TECHNOLOGY

At certain times of history, the technological/industrial delay has represented an opportunity for territories to develop research capacities and methods that have allowed them to move forward with their own identity, highlighting their own talents or genius loci. The Italian case is worth noting: Italy is a country that does not have raw materials. After the Second World War and years of a political regime that limited international contacts, it remained strongly behind in terms of industrial development, until a set of policies were put in place and, above all, the country enthusiastically started to seek for ways of growing and improving the quality of life, bringing about the so called: “Miracolo economico italiano” (1950–1970). This was possible thanks to the ability of making a critical analysis, becoming aware of the limitations, being able to transform the various invasions suffered by the country along its history into a situation that created a unique culture, with many variables, which is influenced by the local handicrafts, an optimism of wanting to produce efficient and useful new things, with a view to improving the quality of life of the people, doing so with a particular empathy for the functional and aesthetic aspects of the territory.

This shows that the technological and industrial precariousness was useful when looking for answers. It boosted creativity and the intelligence to use the existing resources in an anomalous, unexpected way.

es el italiano: Italia es un país sin materias primas, que después de la Segunda Guerra Mundial y años de un régimen político que limitaba sus contactos internacionales, quedó fuertemente atrasado en su desarrollo industrial, hasta que un conjunto de acciones políticas y, sobre todo, de un entusiasmo en la búsqueda de crecimiento y la voluntad de mejorar la calidad de la vida, propició el conocido *miracolo economico italiano* (1950–1970). Esto fue posible gracias a la capacidad crítica de análisis, la toma de conciencia de las limitaciones, de haber convertido las diversas invasiones sufridas a lo largo de su historia en una situación que encadenó un espesor cultural único, rico de variables, que se hibrida con la capacidad artesana, el optimismo propio del querer producir cosas nuevas, eficaces

As Bosoni explains, the American experts dedicated to the world of design who visited the first Triennale in Milan (1933–1947–1951) made the following comments on interior design magazines: “The Italians are more advanced than we are, they are the future, we are lagging behind because we still have a heavy production concept that they do not have. They are flexible when conceiving materials, with a variability and adaptability in production that permits achieving unexpected results of a tremendous quality; therefore, we must look at them with great attention.” Despite of this, there is always a phase of industrial organization, where Italy always arrives with great difficulties. But the important thing is to understand the country’s capacity to develop modes of knowledge around innovation concepts, which translate into an evolved

El retraso tecnológico e industrial se convirtió en una oportunidad en la cual los territorios desarrollaron capacidades y modalidades de investigación.

Technological and industrial precariousness was useful when looking for answers. It boosted creativity and the intelligence.

y útiles, con la visión de mejorar la calidad de vida empatizando con el territorio desde la perspectiva no solo funcional sino que también estética.

Esto demuestra que la precariedad tecnológica/industrial fue útil al buscar respuestas, impulsando la creatividad e inteligencia al usar los recursos existentes de una forma anómala inesperada.

Explicado por Bosoni, los expertos americanos dedicados al mundo del diseño que visitaron las primeras Triennale en Milán (1933–1947–1951), comentaron en revistas de interiorismo: “Los italianos son más adelantados que nosotros, ellos son el futuro, nos estamos quedando atrás, porque aún sostenemos una pesadez en el concepto

craftsmanship, which is what characterizes Italian small and medium-sized enterprises.

Precariousness is a limit that hampers the rapid transformation of small undertakings into great industrial organizations, but it is the place where research and experimentation are able to understand that the essence is not to continue doing according to the processes that are given for granted, which are undergoing a crisis, but instead trying to understand when to give way to a new structure, and that flexibility and enthusiasm, and the platforms that can be developed bottom up, must have enough energy to be able to transform and be part of a broad, advanced and long-term innovation process.

de producción que ellos no tienen, demuestran una flexibilidad en el concebir los materiales en donde la variabilidad y adaptabilidad de producción permite resultados inesperados de gran calidad por lo que debemos observarlos con gran atención”. A pesar de esto existe siempre una fase de organización industrial, en donde Italia llega siempre con grandes dificultades. Pero lo interesante es comprender la capacidad de prototipado del territorio, que lo ha llevado a desarrollar modalidades del saber hacer en torno a conceptos de innovación, que se traducen en una artesanía evolucionada que es la característica de la pequeña y media empresa italiana.

La precariedad es un límite que complica la veloz transformación de pequeñas estructuras en grandes organizaciones industriales, pero es el lugar en el que la investigación y la experimentación encuentran la ocasión de comprender que el tema de fondo no es hacer lo que se está haciendo de acuerdo a los procesos que se dan por sentado y que, incluso, están en crisis, sino que tratar de entender, en el momento que hay que poner en marcha una nueva estructura, que la flexibilidad, el entusiasmo y las plataformas que se podrán crear desde abajo, deben poseer la energía suficiente para que se puedan transformar y ser parte de un discurso de innovación amplio, avanzado y de largo plazo.

CREATIVIDAD Y TERRITORIO

El desafío para naciones como la nuestra está en la capacidad de llevar nuestra cultura, orígenes, motivaciones culturales y ambientales y transformarlos en una expresión fuerte, persuasiva y actual, suficientemente amplia y potente, que sea capaz de dialogar con el mundo. Esta es la clave que nos llevará a desarrollar un discurso narrativo fuerte en torno a nuestra creatividad basada en nuestros recursos territoriales, entre ellos, el cobre. Un caso de excelencia que une una gran capacidad expresiva chilena y que le dobla la mano a la precariedad industrial local, es la arquitectura chilena, que ha experimentado el uso del hormigón armado convirtiéndolo en un lenguaje identitario, que viene de la localidad, y que se transforma en un “producto exportable” a través no solo de sus autores sino que también de la marca Chilean Architecture de Prochile.

Estos lenguajes permiten posicionar el territorio e innovar con identidad. Tener en cuenta que la relación con el territorio es indispensable para construir historias, “inventar/diseñar” objetos/productos, que mano a mano se transformarán en innovaciones que, si parten desde nuestra localidad (que no significa partir desde la base artesana necesariamente) tienen lo local desde el origen.

Nos encontramos en un punto controversial de nuestra historia, en donde estamos evolucionando impetuosamente. El desafío es encontrar un modelo propio, del cual hacernos cargo e identificarnos, como descifrar desde un punto de vista autopoietico el cómo presentarnos y autorelatarnos desde nuestra identidad estética, cultural y sistémica. Reconociendo e instalando finalmente nuestro propio genius loci chileno.

CREATIVITY AND TERRITORY

The challenge for nations such as ours is the ability to take our culture, origins, cultural and environmental motivations and transform them into a strong, persuasive, and current expression, broad and powerful enough to be capable of maintaining a dialog with the world. This is the key that will lead us to develop a strong narrative discourse on our creativity based on our country's resources, among which is copper. A case of excellence that unites a wide expressive Chilean ability and that has overcome local industrial precariousness, is Chilean architecture, which has experimented with the use of reinforced concrete making it a language that reflects its identity, which comes from the local environment and is transformed into an “exportable product” not only through its authors but also the Chilean Architecture brand of Prochile.

These languages make it possible to position Chile and innovate with a unique identity. Being aware that the relationship with the territory is essential to build histories, “inventing and designing” objects and products that will become innovations, and that if they are the product of our local environment (which does not necessarily mean starting from a local craftsmanship base), they will have the local essence from the beginning.

We are in a turning point of our history, where we are making rapid progress. The challenge is finding our own model, one that we can identify with, which reflects our own cultural, systemic and aesthetic identity. We have to recognize and finally set up our own Chilean Genius Loci.



BBPR, Torre Velasca, 1956_1958. Milano (Modellino in scala 1:150 realizzato dallo Studio Migliore Servetto Architects)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS / BIBLIOGRAPHY REFERENCES

- Bosoni G., De Giorgi M., 1983. *Il disegno dei materiali industriali*.
 Bosoni G., 2015. Conversación abierta con el profesor de Historia del Design del Politécnico di Milano.
 Giedion S., 1948. *Mechanization takes command*.
 Maldonado T. *Brevetto: Tra visualità e realtà*.
 Pino B., Maiocchi M., Galli F., 2014. *Disruptive Attitude: the role of Design as Anomaly; managing crisis and turbulence, coaching creativity and innovation*. Proceedings of the DMI Design Management London.
 Schumpeter J.A., 1942. *Capitalismo, socialismo y democracia*. Londres.
 Schumpeter J.A., 1939. *Business Cycles: A theoretical, historical and statistical analysis of the Capitalist process*.
 Stanley Smith C., 1981. *A Search for Structure: Selected Essay on Science, Art and History*, MIT Press, Cambridge Mass.



Colección Candil: modelos Kioto, Milán y Madrid

Luz en autoproducción

Light in self-production

POR CONSTANZA HAMEAU

FOTOGRAFÍAS _PHOTOS: ESTUDIO ÁLVARO CATALÁN DE OCÓN

ESTA OFICINA UBICADA EN MADRID HA TENIDO COMO MÁXIMOS EXPONENTES DE SUS DISEÑOS DOS LÁMPARAS: PET LAMP Y CANDIL. SUS CARACTERÍSTICAS SE CENTRAN EN EL SELLO DEL ESTUDIO: HACERSE CARGO DESDE LA CONCEPTUALIZACIÓN HASTA AL DESARROLLO DEL PRODUCTO Y SU POSTERIOR VENTA. SU CREADOR, ÁLVARO CATALÁN DE OCÓN EXPLICA CÓMO ES SU PROCESO Y LOS DESAFÍOS QUE HA IMPLICADO SU TRABAJO CON COBRE Y CON ARTESANOS.

THIS STUDIO LOCATED IN MADRID HAS DEVELOPED TWO LAMPS AS THE LEADING EXPONENTS OF THEIR DESIGNS: PET LAMP AND CANDIL. THEIR FEATURES ARE FOCUSED ON THE MISSION OF THE STUDY: TAKE OVER FROM THE CONCEPTUALIZATION TO THE DEVELOPMENT OF THE PRODUCT AND ITS SUBSEQUENT SALE. ITS CREATOR, ALVARO CATALAN DE OCÓN EXPLAINS HIS DESIGN PROCESS AND THE CHALLENGES IMPLICATED FROM HIS WORK WITH COPPER AND WITH CRAFTSMEN.

ÁLVARO CATALÁN DE OCÓN (MADRID, 1975)

Comienza su preparación en diseño industrial en el Istituto Europeo di Design en Milán para graduarse con honores en la Central Saint Martins College of Art and Design en Londres.

En 2004 abre su estudio en Barcelona, donde diseña la lámpara LaFlaca (DESIGN PLUS AWARD y premio DELTA).

Durante 2011 y 2012 concibe y desarrolla PET Lamp Project. PET Lamp está avalado por varios premios y nominaciones: nominado a mejor producto del año por el London Design Museum, Premio CODESPA a la mejor PYME solidaria, Premio AD al Mejor Estudio de Diseño Emergente, Premio Diseño para el Desarrollo BID_14, Premio Delta de Plata y nominación al German Design Award.

He began his preparation in industrial design at the Istituto Europeo di Design in Milan and continued to graduate with honors from Central Saint Martins College of Art and Design in London.

In 2004 he opened his studio in Barcelona, where he designed the LaFlaca Lamp (Design Plus Award and Delta prize).

During 2011 and 2012 he conceived and developed the Pet Lamp project. Pet Lamp is endorsed by several nominations and awards: it was nominated for best product of the year by the London Design Museum, CODESPA Award for the best solidarity small and medium sized business, AD Award to the Best Emergent Design Studio, Design Award for the Development BID_14, Delta Silver Award and nominated to the German Design Award.

Colección PET Lamp Colombia

El Estudio Álvaro Catalán de Ocón, con base en Madrid, está formado por un equipo de seis personas con diferentes perfiles y la filosofía común de crear objetos contemporáneos, atractivos y deseables. Como particularidad, en esta misma oficina se desarrollan todas las fases, desde la conceptualización hasta la implementación del producto y su posterior venta.

Uno de sus productos más exitosos ha sido PET Lamp. Por eso, crearon una sociedad con ese mismo nombre, con el fin de gestionar y llevar aún más lejos este proyecto, contando además con estudios satélite o diseñadores colaboradores en Chile, Colombia y Etiopía.

El diseñador español Álvaro Catalán de Ocón es el líder y principal creativo de este estudio. Su carrera ha estado marcada por sus trabajos en iluminación, que comenzaron con sus dos proyectos finales antes de egresar de la Central Saint Martins College of Art and Design, en Londres. Ahí presentó dos lámparas y ambas entraron en producción. “Esto hizo que me lanzase a montar mi estudio nada más salir de la universidad. Un proyecto de una lámpara llevó a otro hasta que me di cuenta de que me estaba especializando demasiado en iluminación. En un momento dado decidí cambiar de tipología de producto y desarrollé la mesa Prima y el taburete Rayuela. En cualquier caso, el mundo de las lámparas es muy interesante para un diseñador industrial porque, por una parte, tiene un componente muy técnico —por el uso de elementos eléctricos— y una investigación formal y material por el diseño de la propia lámpara, sin olvidar que la esencia es la luz y esto es un aspecto muy abstracto e inmaterial”, cuenta.

C.H. ¿Cómo es su proceso de diseño?

A.C. El punto de partida, por lo general, es un material, un proceso de producción o un componente eléctrico que me llama la atención y que me hace saltar alguna chispa. Esta chispa la dejo por bastante tiempo en la cabeza hasta que se incendia formando una idea/concepto lo suficientemente consistente como para que se pueda sostener en el tiempo y justifique el sacar un producto más al mercado. La idea fuerte del producto trato de materializarla en el modo más reduccionista posible y todo lo que la rodea debe ser lo menos intrusivo que se pueda para no desviar la atención. Materializar y dar forma a una idea es lo que creo que hace a un diseñador un profesional de su sector y llevar el producto al punto de prestarse a una posible industrialización requiere de un esfuerzo enorme. Los tiempos, por tanto, suelen ser lentos y mi idea es hacer un único producto al año.

Álvaro Catalán de Ocón studio is based in Madrid and formed by a team of six people. Each one of them, have different backgrounds, and the common philosophy of creating attractive and desirable contemporary objects. As a special feature, all the phases are developed in the same physical space, from conceptualization to implementation of the product and its subsequent sale.

One of their most successful products has been the Pet Lamp. For this reason, they created a society with the same name, in order to manage and develop the project further away. They also rely on satellite studios or collaborator designers in Chile, Colombia, and Ethiopia.

The Spanish designer Álvaro Catalán de Ocón is the leader and main creative of this studio. His career has been marked by his work in lighting design, which began with his two final projects before graduating from the Central Saint Martins College of Art and Design in London. There he presented two lamps and both went into production. “This made me dive into creating my own studio as soon as I was out of the university. A project of a lamp led to another until I realized that I was specializing in lighting. At a given moment I decided to make a change of product typology and developed the Prima Table and Rayuela Stool. In any case, the world of lamps is very interesting for an industrial designer because, on the one hand, it has a very technical component—by the use of electrical parts—and a form and material research for the design of the lamp itself, without forgetting that the essence is light and this is a very abstract and intangible aspect”, he explains.

C.H. How do you think out your design process?

A.C. The starting point is generally a material, a production process or an electrical component that draws my attention and makes me spark. I leave this spark for quite some time in my head until it is burned down forming an idea/concept strong enough to be sustained in time and justifies getting another product in the market. I try to materialize the strong idea of the product in the most reductionist way and everything that surrounds it must be as less intrusive as possible in order to avoid diverting the attention. Materializing and giving shape to an idea is what I believe makes a professional designer in his industry and bringing the product to the point of a possible industrialization requires an enormous effort. The schedules, therefore, tend to be slow and my idea is to make a single product per year.

C.H. What is your target audience?

A.C. I do not have in mind a target audience for my products. I think about them, execute them and then the product finds its natural position in the market. Without doubt, I take good care



Colección LaFlaca

C.H. ¿A qué público está orientado?

A.C. Yo no tengo en mente un público objetivo para mis productos. Los pienso, los ejecuto y luego el producto encuentra su posición natural en el mercado. Sin duda, cuido mucho donde los presento, porque los procesos son caros y las piezas no están en el rango de precios bajos de comercialización. No puedo competir con fabricantes que manejan grandes producciones y que, por tanto, llegan a economías de escala que hace que sus productos sean muy económicos. Tampoco queremos recurrir a producir en China u otros países únicamente para bajar los costes de producción. Prefiero tener la producción cerca y controlar que el producto sea exactamente como quiero.

C.H. ¿Cuáles son las atmósferas que desea generar?

A.C. Depende mucho de cada proyecto. No trato de crear una atmósfera determinada que caracterice a todos mis productos. Bajo mi punto de vista, un diseñador no debería tener un estilo sino más bien una metodología de trabajo. Viendo el conjunto de los productos se podrá ver un hilo conductor, pero dos de ellos aislados no tendrían por qué ser reconocibles como del mismo diseñador.

about where I present them, because the processes are expensive and the pieces are not in the low prices range in the market. I can't compete with the big manufacturers that handle large productions and, therefore, reach economies of scale that makes their products very economical. We do not want to produce in China or other countries only to lower production costs. I prefer having the production near and checking that the product is exactly as I want.

C.H. What are the atmospheres that you want to generate?

A.C. *Much depends on each project. I don't try to create a certain atmosphere that characterizes all my products. Under my point of view, a designer should not have a style but rather a working methodology. Looking at the products as a collection you will see a common thread, but two of them isolated would not necessarily be recognizable as the creation of the same designer.*

THE EXPERIENCE OF THE PET LAMPS

Since he began his own studio, Catalán de Ocón has self-produced a large number of his products. Generally, he has done this by commissioning artisans and the local industry. However, the Pet Lamps were made by craftsmen from anywhere in the world.

LA EXPERIENCIA DE LAS PET LAMPS

Desde que comenzó con su propio estudio, Catalán de Ocón ha autoproducido gran parte de sus productos. Por lo general, lo ha hecho encargándoselos a artesanos y a la industria local. Sin embargo, las PET Lamps fueron fabricadas por artesanos de cualquier parte del mundo.

C.H. ¿Por qué de un proceso industrial o tecnológico pasa a un proceso artesanal?

A.C. PET Lamp surge durante un viaje de verano de manera inesperada. Tenía ganas de desarrollar un proyecto ahí para conocer el país e involucrarme en él, ya que mi hija es mitad colombiana y tengo un vínculo fuerte con el país. Después de varios viajes, me di cuenta de que el fuerte de Colombia está en su riqueza artesanal, más que en su industria, que puedo encontrar en Europa. La decisión de trabajar con artesanos, en lugar de acudir a procesos industriales, hizo que mi actitud en cuanto al objeto resultante cambiase radicalmente. Con la industria se trabaja mientras que con el artesano se colabora. La pieza que genera la industria es más fría, controlada y anónima y se basa en una transacción económica con un intercambio de conocimientos técnicos. Cuando es un artesano con quien trabajas, inmediatamente se convierte en una colaboración y la pieza pasa a no ser de ninguno de los dos. Por nuestra parte pensamos en una metodología de trabajo para transformar una botella de PET para contener líquidos, en una lámpara de techo. Debía hacerse de la manera más sencilla posible, fácil de entender por cualquiera, sin necesitar herramientas complejas y caras y que se pudiesen encontrar en cualquier parte del mundo. Por parte del artesano, esperamos que aporte el dibujo y los colores, que es lo que ellos mejor manejan y tienen la libertad total de decidir en cada lámpara cómo quieren que sea. Para nosotros es un misterio y siempre una sorpresa positiva cuando llega una caja a Madrid. En el caso del mimbre, el artesano puede aplicar el dibujo que quiera en la parte superior combinándolo con el color de la botella y terminar la lámpara con las blondas que prefiera, que son las variables que maneja y caracterizan su trabajo. Es por esto que cuando mostramos las lámparas siempre tratamos de poner los retratos de los artesanos sujetando orgullosos su trabajo, como protagonistas del producto.

C.H. Why do you pass from an industrial or technological process to an artisan process?

A.C. Pet Lamp emerged during a summer trip in an unexpected way. I wanted to develop a project there to know the country and get involved in it, for my daughter is half Colombian and I have a strong link with the country. After several trips, I realized that the strength of Colombia is found in its artisan richness, more than in its industry, that I can find in Europe. The decision to work with artisans, instead of using industrial processes, changed radically my attitude in regard to the resulting object. With the industry you work while with the craftsman you collaborate. The piece generated by the industry is cold, controlled and anonymous and is based on an economic transaction with an exchange of technical expertise. When you work with a craftsman it immediately becomes a collaborative process and the object does not belong to any of the two. On our part, we thought on a working methodology to transform a PET bottle to contain liquids, in a ceiling lamp. It needed to be done in the simplest possible way, easy to understand by anyone, without requiring complex and expensive tools and that could be found in any part of the world. On the part of the craftsmen, we hoped to obtain the drawing and the colors, which is what they manage better and they have the total freedom of deciding how they want it for each lamp. For us it's a mystery and always a pleasant surprise when a box reaches Madrid. In the case of wicker, the craftsman can apply any drawing that he wants in the top combined with the color of the bottle and finish the lamp with the emboss paper of his preference. Those are the variables that he handles and characterize his work. This is why when we exhibit the lamps we always try to show the portraits of the craftsmen proudly holding their work, as the protagonists of the product.

C.H. How was the experience of working with artisans in Chile and Colombia?

A.C. The experience was very different, mainly by the attitude of the artisans. In Colombia, the artisans were eager to be part of a project that would give meaning to their life in the city (they are indigenous "Eperara Siapidara" People, originally from the Cauca, displaced by the guerrilla in Bogota) and, by the way, could be a source of income that dignified their work doing what they do best. Colombia was very hard because of the circumstances of the country and because it was the first experience of Pet Lamp there.

C.H. ¿Cómo fue la experiencia de trabajar con artesanos en Chile y Colombia?

A.C. La experiencia fue muy diferente, principalmente por la actitud de los artesanos. En Colombia, estaban deseando formar parte de un proyecto que le diese sentido a su vida en la ciudad (son indígenas Eperara Siapidara, originarios del Cauca, desplazados por la guerrilla en Bogotá) y, de paso, pudiera ser una fuente de ingresos que dignifique su trabajo haciendo lo que mejor saben hacer. Colombia fue muy duro por las circunstancias del país y porque fue la primera experiencia de PET Lamp. No teníamos ni idea de qué resultados podríamos obtener y la colaboración y aporte de los artesanos hizo que todo el proyecto fuese posible. En Chile, chocamos con la personalidad tosca y desconfiada de los artesanos, aunque con el tiempo se fueron ablandando y abriendo, dando paso a una colaboración muy bonita y fructífera. En cualquier caso, sin el esfuerzo y dedicación de Si Studio hubiese sido imposible, y fruto de la colaboración surgió también una gran amistad. Trabajar con artesanos es muy gratificante, pero a la vez muy intenso y desgastante. En conjunto es muy enriquecedor, pero manejar muchos proyectos con diferentes artesanos se complica exponencialmente. También disfruto de la precisión de los procesos industriales y mi idea es seguir combinando ambas experiencias.

EL COBRE EN CANDIL

“Escojo un material principalmente por razones funcionales y, a medida que vas trabajando con él, vas adquiriendo una relación afectiva que te engancha y hace que lo apliques en otros proyectos. A su vez, cada proyecto suma y, por tanto, tus recursos a la hora de diseñar se amplían y recurre a materiales con los que ya has experimentado anteriormente”, explica el diseñador.

C.H. ¿Es una tendencia el cobre en Europa?

A.C. El cobre se ha puesto de moda en Europa. Diseñadores como Tom Dixon lo han utilizado mucho y se ha convertido en una señal de identidad de sus productos. Creo que una verdadera tendencia en el diseño actual es la autoproducción y el uso del cobre y el latón hace que los productos se distancien de los industriales que, generalmente, tienden a ser más brillantes y estables a lo largo del tiempo. Que el cobre envejezca y cambie de color es una cualidad que es más

We had no idea what to expect and the collaboration and contribution of the craftsmen made the project possible. In Chile, we had to face the tough and distrustful personality of the craftsmen, although with time they softened up and opened up, giving way to a very nice and fruitful collaboration. In any case, without the effort and dedication of Si Studio, it would have been impossible, and with the collaboration also grew a great friendship. Working with craftsmen is very rewarding, but at the same time intense and exhausting. On the whole it is very gratifying, but handling many projects with different craftsmen is exponentially complicated. I also enjoy the precision of the industrial processes and my plan is to continue combining both experiences.

COPPER IN CANDIL

“I choose a material mainly for functional reasons and, as you work with it over time, you develop an affective relationship with it that keeps you hooked and makes you apply it in other projects. At the same time, each project adds experience, therefore, your resources when designing expand and you turn to materials with which you have already worked in the past”, explains the designer.

C.H. Is copper a trend in Europe?

A.C. Copper has been in vogue in Europe. Designers like Tom Dixon have been using it widely and it has become a mark of identity for their products. I believe that a real trend in current design is self-production and the use of copper and brass that makes the products distance themselves from the industrial that, generally, tend to be brighter and stable over time. The fact that copper ages and changes its color, is a quality that can be better understood by someone who buys from a small manufacturer. Industrial brands want to unify and maintain total control over the production and wish for all their products to be exactly the same when they go out for sale and over time.

C.H. What are the qualities that you want to highlight from the material?

A.C. As far as possible I am interested in squeezing the maximum qualities out of the material. In the case of Candil (table lamp), for example, I was interested in copper's conductivity, but also in the warm reflection that it generates, that resemble the light of a candle flame and for the shape I wanted to obtain (a bowl containing the bulb when the lamp is turned off), copper was perfect for its malleability.



Colección PET Lamp Chile exhibidas en la Galería Rossana Orlandi, Milán



Atados de mimbre para el proceso de fabricación de PET Lamp, Chimbarongo, Chile

Artisanos en proceso de producción



Álvaro Catalán en Chimbarongo, Chile

normal que lo entienda alguien que compra a un pequeño fabricante, que el que compra una pieza a una marca de tirada industrial, que quieren unificar y mantener bajo total control la producción y que todos sus productos sean exactamente iguales cuando salen a la venta y a lo largo del tiempo.

C.H. ¿Cuáles son las cualidades que quiere destacar del material?

A.C. En la medida de lo posible me interesa expresar al máximo todas las cualidades del material. En el caso de Candil (lámpara de mesa), por ejemplo, me interesaba la conductividad del cobre, pero también los reflejos cálidos que genera, que se asemejan a la luz de la llama de una vela y por la forma que quería conseguir (un cuenco que contenga la bombilla cuando la lámpara esté apagada), el cobre era perfecto por su maleabilidad.

C.H. ¿De qué año es esta lámpara?

A.C. Candil lo presenté junto a otros productos en el Salon Satellite en el 2010, donde gané junto a mi amigo Francesco Faccin el primer premio Design Report Award. Como producto es la continuación de la investigación que llevé a cabo en la Cornucopia, pero transformándola en una lámpara de mesa. Aparentemente no tienen mucho que ver, pero el principio es el mismo: reducir la lámpara a sus elementos básicos (un polo negativo, uno positivo y un aislante) y acercar la lámpara eléctrica a la experiencia asociada al uso de una vela con su ritualidad y el tipo de luz que emite.

C.H. ¿Tiene algún referente que haya trabajado con el cobre?

A.C. Tom Dixon, como cité anteriormente, aunque me parece más interesante como lo trabajan Michael Anastassiades o LexPott.

C.H. ¿Cuáles son las aplicaciones en cobre que más te han llamado la atención?

A.C. Las esculturas de David Rodríguez Caballero por el acabado que le da, Herzog&De Meuron en sus fachadas (de Young Museum) o Steven Hall, Carl Andre, DonnalJudd.

C.H. When did you design that lamp?

A.C. I exhibited Candil along with other products in the Salone Satellite in 2010, where I won the first prize of the Design Report Award together with my friend Francesco Faccin. As a product, it is the continuation of the research I conducted with Cornucopia, but transforming it into a table lamp. Apparently they do not have much to do, but the principle is the same: reduce the lamp to its basic elements (a negative pole, a positive pole and an insulator) and bring the electric light bulb to the experience associated with the use of a candle with its rituality and the type of light it emits.

C.H. Do you know designers who have worked with copper?

A.C. Tom Dixon, as I mentioned earlier, although I believe Michael Anastassiades or LexPott work with copper in a more interesting way.

C.H. What applications in copper have called your attention?

A.C. The sculptures of David Rodríguez Caballero for the finishes that he gives them, Herzog&De Meuron in their facades (the Young Museum) or Steven Hall, Carl Andre and DonnalJudd.



Vista exterior de la mediateca de Trevoux

Una alquimista del diseño

A design alchemist

POR SOPHIE MALLEBRANCHE STUDIO Y MATERIAL DESIGN GROUP

FOTOGRAFÍAS _PHOTOS: SOPHIE MALLEBRANCHE

SOPHIE MALLEBRANCHE CONVIERTE EL METAL EN TEXTIL. UN PROCESO DE TEJIDO QUE TRANSFORMA LAS ALEACIONES Y LOS MINERALES EN FUENTES DE LUZ DE MÚLTIPLES COLORES, GENERANDO UN EFECTO MÁGICO EN LOS ESPACIOS INTERIORES Y EXTERIORES.

SOPHIE MALLEBRANCHE TRANSMUTES METAL INTO TEXTILE. A WEAVING PROCESS THAT TURNS ALLOYS AND MINERALS INTO SOURCES OF MULTICOLOR LIGHT, CREATING A MAGIC EFFECT IN BOTH INDOOR AND OUTDOOR ENVIRONMENTS.

SOPHIE MALLEBRANCHE

Diseñadora textil, École Supérieure des Arts Appliqués. El año 2000, abre su primera sala de exhibición, en rue de la Mode, en el barrio de Barbès en París. En el año 2002 desarrolla el programa de creación de materiales para Chanel. En 2009 se asocia con Guillaume Danset y crea el Material Design Group SAS. Ha recibido numerosas distinciones y premios como Design Observatory Star, APCI 2005, categoría Material Innovador, para el proyecto Plaza Athénée; Design Editors Award 2006, categoría Textil; Masters of Entrepreneurship, categoría Diseñador Independiente, entregado por el Estado francés en el Senado.

Textile designer at École Supérieure des Arts Appliqués. She opened her first showroom on the rue de la Mode, in the Barbès neighborhood of Paris in the year 2000. In 2002 she developed the matter creation program for Chanel. In 2009 she associated with Guillaume Danset creating Material Design Group SAS. She has received numerous honors and awards such as 2005 Design Observatory Star, APCI, in the category of Innovative Material, for the Plaza Athénée project; Design Editors Award 2006, Textile category; Masters of Entrepreneurship, Independent Designer category, delivered by the French State at the Senate.

Modelos de fibras metálicas hechos a mano

Sophie Mallebranche creció en medio de una familia dedicada a la gastronomía. Su pasión por el metal nació al igual que ella, en el desorden de los relucientes utensilios de cocina de cobre. En realidad, eso no era suficiente para convertirse en una pionera del diseño textil, una diseñadora de materias o simplemente una creadora. Para eso, necesitó alambres innovadores en la urdimbre, estirados horizontalmente por el ingenioso equipo de producción de Material Design Group. Desde 1998, en su taller, sus creaciones se relacionan con la arquitectura, la escultura y la pintura. Sus tejidos de acero inoxidable, estaño, latón y aleaciones de cobre combinados con hilos de silicona, lino o seda, juegan con los materiales y sus propiedades intrínsecas, de modo de dar una forma nueva al espacio, develar la luz y liberar las posibilidades del color.

NUESTRAS MÁQUINAS, NUESTRO PROCESO

Debajo de árboles centenarios, en una antigua abadía cisterciense, está la Casa Toiles de Mayenne, emplazada hace 200 años en Fontaine-Daniel, un importante lugar de desarrollo de la industria textil francesa. En medio de los telares tradicionales, convive un Ovni tecnológico, un telar dedicado a las creaciones innovadoras de Sophie de Mallebranche. Esta innovación es producto de una colaboración única entre Grégoire Denis, el Presidente de Toiles de Mayenne y Material Design Group. Un proyecto innovador desde el punto de vista tecnológico ubicado en una tierra tradicional, que respeta al artesano, al trabajador, bajo la supervisión de los jefes de taller: Daniel Roulette y Hubert Cournée. El proyecto fue financiado por el Centro Francilien para la Innovación, Oseo, Paris Pionnières y Mayenne Expansion para una innovación industrial hecha en Francia.

Sophie Mallebranche grew up in a family dedicated to gastronomy. Her passion for metal bloomed just like she did, in the clutter of the gleaming copper kitchen utensils. In fact, that wasn't enough to become a pioneer textile designer, a matter designer or simply a creator. For that, she needed innovative warp wires, horizontally stretched by the ingenious production equipment of Material Design Group. Since 1998, in her workshop, her creations are related to architecture, sculpture and painting. Her stainless steel, tin, brass and copper alloy weaves combined with threads of silicone, silk or linen threads play with the materials and their intrinsic properties so as to reshape the space, sculpt the light, and release the fantastic possibilities of color.

OUR MACHINES, OUR PROCESS

Toiles de Mayenne House is found beneath centenary trees, in an old Cistercian abbey built 200 years ago in Fontaine-Daniel, an important place in the development of the French textile industry. Amidst the traditional weaving looms, a technological UFO, the loom dedicated to Mallebranche's innovative creations. This innovation is the product of a unique collaboration between Grégoire Denis, the President of Toiles de Mayenne and Material Design Group. A technologically innovative project set in a traditional land, which respects the craftsman, the worker, under the aegis of two workshop leaders: Daniel Roulette and Hubert Cournée. The project was supported by the Francilien Center for Innovation, Oseo, Paris Pionnières and Mayenne Expansion for a "Made in France" industrial innovation.

PRODUCTS MADE OF METAL MATERIALS

The collection is divided into three color ranges: the essentials, which include gray, pearl white, champagne, gold, black; the naturals, which enrich the essentials



PRODUCTOS DE MATERIALES METÁLICOS

Su colección se divide en tres gamas de colores: los esenciales, que comprenden el gris, blanco perla, champán, dorado, negro; los naturales, que enriquecen a los esenciales con colores grises satinados de plata, tonos de cobre, café, marrón y marrón oscuro; y por último, los ultra cromáticos. Como Chanel, cada producto está identificado por un número específico.

Sus materiales están diseñados tanto para aplicaciones interiores como exteriores, gracias a los alambres esmaltados. La urdimbre o hebra de acero inoxidable es un microcable, un rollo de monofilamentos. La trama está compuesta de monofilamentos recubiertos de plata y cobre. El cobre se utiliza debido a que es más “tejible”; la plata, por otra parte, protege al cobre y sirve como una base neutra para el teñido. Y por último, el esmalte sirve como protección contra los rayos ultravioleta, rayas, etc. El resultado de estas combinaciones además de sus cualidades estéticas genera un material resistente a la humedad y a los rayos UV.

CREACIÓN APLICADA PARA GUERLAIN

La directora del departamento de comercialización de Guerlain quería un material de oro para cubrir su espacio. Una creación conceptual que se encarnara en el espacio que se le ofrecía. Sophie Mallebranche trabajó primero como colorista en oro pálido, de 18 y 24 quilates, con el fin de encontrar la relación apropiada entre oro frío y cálido. La pantalla gigantesca fue cubierta primero con una película cromada para darle un efecto de espejo. La trama debía tener un tejido con un diseño suficientemente abierto que permitiera que el material se reflejara en el material cromado. Su movimiento también debía originar, sin obstaculizar, la vibración del espejo a través de las relaciones entre las distintas profundidades. La aplicación espectacular evoca sobreabundancia. Es el oro de Guerlain.

PROYECTO RESIDENCIAL EN ASTOR PLACE

MAESTRO CONSTRUCTOR: KRIS LAJESKIE

La materia casi invisible es revelada por la luz. Una alabanza transparente a la verticalidad de la vista impresionante

with glossy gray colors of silver, shade of copper, coffee, brown and dark brown; and finally, the ultra-chromatic. Like Chanel, each product is identified by a specific number.

Her materials are designed for both interior and exterior applications, thanks to the enameled wires. The warp or stainless steel strand is a micro-cable, a coil of monofilaments. The weft is made up by silver plated and enameled copper monofilaments. Copper is used because of its “weavability”; silver, on the other hand, protects copper and serves as a neutral basis for the dyeing. And lastly, the enamel serves to protect against the ultraviolet rays, scratches, etc. The result of these combinations in addition to its aesthetic qualities generates a material that is resistant to moisture and UV rays.

APPLIED CREATION FOR GUERLAIN

The director of the marketing department of Guerlain wanted a golden material to cover her space. A conceptual creation that embodied itself in the space offered. Sophie Mallebranche first worked as a colorist on pale gold, 18 and 24 carat gold, in order to find the appropriate relationship between cool and warm gold. The gigantic screen is first covered with a chrome-plated film to give it a mirror effect. The weave must have enough of an open-work design to allow the reflection of the material in the chrome. Its movement should also spark off, without obstructing it, the vibration of the mirror through the relations between the various depths. The spectacular application conjures up superabundance. It is the Guerlain gold.

RESIDENTIAL PROJECT ON ASTOR PLACE

MASTER BUILDER: KRIS LAJESKIE

The nearly invisible matter is revealed by light; a transparent praise to the verticality of the breathtaking view of Southern Manhattan—the metallic fabric of New York architecture. A throbbing movement, a hermetic, alchemical thinking, in which the intellect replaces God, the transformation of the metal is the ultimate expression of transcendence. How could we not consider Sophie Mallebranche’s weaving loom a stringed instrument,—enameled wires, made in Switzerland—, whose frame, the rhythmic score of the industrial and yet bespoke compositions, eradicates the ugliness of the world? Doing so outdoors, covering

del sur de Manhattan —la tela metálica de la arquitectura de Nueva York. Un movimiento pulsátil, un pensamiento herético, alquímico, en que el intelecto sustituye a Dios, la transformación del metal es la máxima expresión de la trascendencia. ¿Cómo podríamos no considerar al telar de Sophie Mallebranche un instrumento de cuerdas, —alambres recubiertos, fabricados en Suiza—, cuyo marco, las notas rítmicas de las composiciones industriales hechas por encargo, acaba con la fealdad del mundo? Hacerlo al aire libre, cubriendo las superficies con un nuevo simbolismo monumental, así como también re sacralizando interiores. “En Dior, hay Dios y Oro” [“Dans Dior, il y a Dieu et or”], dijo una vez Jean Cocteau. Sophie trabaja para Dior, así como para Chanel, Guerlain y Balenciaga. Una asociación natural con casas de lujo, puesto que en estas viviendas emblemáticas tipo catedral y en los rincones tipo capilla, la luz es elevación.

PERFUMES CHRISTIAN DIOR

Este es un proyecto líquido, con una realización espectacular, que recuerda la colección de botellas de perfumes de Hervé van der Straten, así como las diversas esencias J’Adore. Como en la música, el énfasis está en la repetición, la resonancia de los colores y la forma en que estos se encienden. Una investigación en el campo de la gráfica, con antracita, así como oro frío y cálido. Un verdadero placer para el creador, que se inspiró en el trabajo conceptual de Sol Lewitt, quien intenta y realmente consigue ofrecer un acercamiento cromático a

surfaces with a new monumental symbolism, as well as resacralizing interiors. Jean Cocteau once said, “In Dior, there is God and Gold” [“Dans Dior, il y a de Dieu et or”]. Sophie works for Dior, as well as for Chanel, Guerlain and Balenciaga. A natural association with luxury houses, for in these cathedral—like flagships and chapel—like corners, light is elevation.

CHRISTIAN DIOR PERFUMES

This is a fluid project, with a spectacular realization, which recalls the Herve van der Straten collection of perfume bottles, as well as the various J’Adore essences. As in music, the emphasis is on repetition, the resonance of colors and how they are lit; a research in graphics, with anthracite, as well as cool and warm gold. A true pleasure for the creator—inspired by Sol Lewitt’s conceptual work—, who tries and actually manages to offer a chromatic approach to a fragrance, with a dozen threads, wires and various matters. A technical backing strengthens the woven metal, which enables to freely cut and paste this unique matter.

CHANNEL JAPAN

Sophie Mallebranche supplied Peter Marino an important production of handmade samples before adapting the manufacturing process on a broader scale. A technical transgression goes beyond the textile universe. While finding inspiration in the tweeds’ rhythm, Sophie incorporated another type of fiber: surgical silicone. The effect on the flagship’s façade was fantastic. Like a reversed rose window that illuminated the exterior.

Acercamiento al trabajo realizado para la mediateca de Trevoux

una fragancia, con una docena de hilos, alambres y diversos temas. Un respaldo técnico refuerza el metal tejido, lo que permite cortar y pegar libremente esta materia única.

CHANEL JAPÓN

A Peter Marino, Sophie Mallebranche le suministró una importante producción de muestras artesanales, antes de adaptar el proceso de fabricación a una escala más amplia. Una transgresión técnica va más allá del universo textil. Mientras encontraba inspiración en el ritmo de la lana, Sophie incorporó otro tipo de fibra: la silicona quirúrgica. El efecto sobre la fachada emblemática fue fantástico. Un rosetón invertido que iluminó el exterior.

LA TRANSMUTACIÓN DEL METAL EN ORO ESPIRITUAL

Desde la decoración de interiores, sus materias innovadoras y las creaciones de diseñador migran a rincones y eventos y, a continuación, a diseño de fachadas, cumpliendo los deseos de los arquitectos.

Con el fin de aprovechar mejor toda la gama de esta actividad creadora, que puede ir más allá de la cualidad de los objetos, los volúmenes y los procesos industriales, uno debe entender su poesía, su música, sus colores, sus raíces. Esta es la trama del arte, la vida e historia de Sophie Mallebranche.

Extendiéndose desde el diseño de fachadas hasta objetos, las creaciones y colecciones ultra cromáticas de Sophie lindan con la monumentalidad, excitando el ojo humano, jugando con los reflejos de la luz sobre el océano nativo, los cascos de los barcos y la paleta de los impresionistas.

ENFOQUE SABI

El comportamiento ondulante de la luz o su redirección de la luz, interfieren, en el arte de Sophie de Mallebranche, con elementos culturales. Ella es sensible tanto a la estética wabi —la adopción de su telar por parte de los edificios de piedra de una abadía cisterciense—, y la estética sabi, la pátina revelada en el objeto. Su trabajo trata de aproximarse a los objetos no a través de la forma, sino a través del vacío y la luz que los rodean. Una estética verdaderamente japonesa, que se refiere a Tanizaki y su libro “Elogio de la sombra”.

THE TRANSMUTATION OF METAL INTO SPIRITUAL GOLD

From interior decoration, its innovative matters and designer creations migrate to corners and events, then façade design, following architects' desires.

In order to better seize the whole range of this creative activity, which can transcend the quality of objects, volumes and industrial processes, one must understand its poetics, its music, its colors, its roots. This is the fabric of Sophie Mallebranche's craft, life and story.

Stretching from façade design to objects, Sophie's creations and ultra-chromatic collections border on monumentality, titillate the eye and play with light reflections on the native ocean, ship hulls and the impressionists' palette.

SABI APPROACH

In the art of Sophie Mallebranche, the undulating behavior or diffraction of the light interferes with cultural elements. She is sensitive to the wabi—the adoption of her loom by the stone buildings of a Cistercian abbey—, and the sabi aesthetics, the patina revealed in the object. Her work tries to approach objects not through the form, but through the emptiness and light that surround them; a truly Japanese aesthetic, which refers to Tanizaki and his book “In Praise of the Shadows”.





Marva Griffin

MARVA GRIFFIN

“Los diseñadores chilenos deberían aprovechar más el cobre”

“Chilean designers should take more advantage of copper”

POR MYRIAM RUIZ

FOTOGRAFÍAS _PHOTOS: FRANCESCO BOLIS Y ARCHIVO PRENSA SALÓN SATÉLITE DE MILÁN

MARVA GRIFFIN

Nació en Venezuela, y Milán se convirtió en su ciudad adoptiva cuando, en la década de los setenta, empezó a trabajar en el campo del diseño y mobiliario. Comenzó su carrera como relacionadora pública en lo que entonces era el C&B Italia (ahora la compañía B&B Italia), de Piero Ambrogio Busnelli. Se convirtió en la corresponsal/representante en Italia de una serie de publicaciones de Conde Nast: *Maison & Jardin*, *Vogue Decoración*, *American House & Garden* y *American Vogue*. En 1998, a petición de la administración Cosmit, fundó y continúa curando y organizando el SALONESATELLITE, un evento especial en el Salón Internacional del Mueble de Milán que representa una vitrina para los jóvenes diseñadores creativos de todo el mundo. Además, dirige la Oficina Internacional de Prensa para la Feria del Mueble de Milán. Desde 2001 es miembro del Comité de Arquitectura y diseño del Museo de Arte Moderno (MoMa) de Nueva York, EE.UU.

*Marva Griffin was born in Venezuela, and Milan became her city of adoption when, in the seventies, she started work in the field of design and furnishing. She began her career as PR communication at what was then the C&B Italia company (now B&B Italia), working with Piero Ambrogio Busnelli. She became the correspondent/representative in Italy for a number of Conde Nast Publications: *Maison & Jardin*, *Vogue Decoración*, *American House & Garden* and *American Vogue*. In 1998 on request of Cosmit's Management, she founded and continues to curate and organize SALONESATELLITE, a special event within the Milan's Salone Internazionale del Mobile that represents a showcase for young creative designers from all over the world. In addition, she directs the International Press Office for the Milan Furniture Fair. Since 2001 she is a member of the Architecture and Design Committee at the Museum of Modern Art (MoMa), New York, U.S.A.*

LA CURADORA DEL SALONE SATELLITE DE MILÁN DICE ESTAR CONVENCIDA DE QUE LOS JÓVENES DISEÑADORES CHILENOS AÚN TIENEN MUCHO QUE APORTAR EN LA CREACIÓN DE OBJETOS EN BASE AL METAL ROJO.

THE CURATOR OF THE SALONE SATELLITE DI MILANO IS CONVINCED THAT YOUNG CHILEAN DESIGNERS STILL HAVE MUCH TO CONTRIBUTE IN THE CREATION OF OBJECTS USING THE RED METAL.

En Milán, la capital del diseño italiano, todos los años se desarrolla uno de los eventos más importantes del diseño de muebles: el Salón del Mueble (Salone del Mobile). Paralelamente otro evento —el Salón Satélite (Salone Satellite)— da la oportunidad a los más destacados estudiantes de diseño de todas las universidades del mundo de mostrar su trabajo y, de paso, conocer de cerca a los más destacados diseñadores del rubro y aprender de ellos. La curadora y creadora del Salón Satélite, la periodista venezolana Marva Griffin se ha convertido en una descubridora de talentos del diseño a través de esta instancia.

Así, cada año Marva elige a los mejores diseñadores emergentes y a punto de graduarse de la universidad, que postulan desde todo el mundo para llegar a Milán y los ubica en un espacio de privilegio que puede cambiar sus vidas.

En Chile ha estado dos veces. La primera, durante la 4ta Bienal de diseño Chile y luego en 2014, en el contexto de la muestra “El nuevo Diseño Italiano”, organizada por el Centro Cultural Palacio de la Moneda y la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo.

La periodista explica que viviendo seis días en el Salón Satélite, los diseñadores jóvenes que participan pueden

desarrollar allí proyectos individuales o colectivos. No hay reglas sino una temática que los convoca: iluminación, cocina, etcétera.

“El Salón Satélite es un evento que nace para dar una oportunidad a jóvenes que inician su carrera de acercarse a la feria del mueble más grande y más importante del mundo que es el Salón del Mueble de Milán”, comenta quien además es la directora de las Comunicaciones para la prensa internacional en el Salón del Mueble.

“Este encuentro les da más oportunidad de aprender, porque estando allí los damos a conocer en todas las instancias posibles. El objetivo de haber creado este evento es poner en contacto los jóvenes diseñadores con la industria presente en el Salone del Mobile para hacerlos conocer e iniciar la producción de sus diseños. Además, contactos con museos, galerías de diseño etc. que ella descubren su mundo. El Salón Satélite descubre en estos jóvenes diseñadores cosas importantes, que traen desde su origen, pero que se manifiestan allí”, afirma la periodista.

Para llegar a este lugar de privilegio tampoco parece haber condiciones pre establecidas, una vez que hayan sido evaluados por el Comité de Selección formado por personalidades

Every year in Milan, the capital of Italian design, a very renowned event of furniture design takes place: the Salone del Mobile. In parallel with another event—the Salone Satellite—gives the opportunity for the most outstanding design students from universities worldwide, to show their work, while they meet prominent designers in the industry and learn from them. The curator and creator of the Salone Satellite, Venezuelan journalist Marva Griffin, has become a discoverer of young design talent through this initiative.

Every year Marva chooses the best emerging designers who are about to graduate among applicants of universities from all over the world. This exhibition situates them in a privileged setting that can change their lives.

Marva has been in Chile in two opportunities. The first during the 4th Chilean Design Biennial and then in 2014, for the “New Italian Design” exhibition, organized by the Centro Cultural Palacio de la Moneda and the Design School at Universidad del Desarrollo.

The journalist explains that living for six days in the Salone Satellite, gives young designers the opportunity to develop

individual or collective projects. There are no rules but all of them share common topics such as: illumination, kitchen, etc.

“The Salone Satellite, is an event that offers an opportunity for young designers to start their career by visiting the largest and most important furniture fair in the world: the Salone del Mobile”, comments Marva, who is also the director of international press communications for the Salone del Mobile.

“This event gives them a greater chance to learn because while the event takes place we promote them in all the possible instances. The objective of creating this event is to connect young designers with the industry present at the Salone del Mobile, to learn about them and begin the production of their designs. In addition, they establish contact with museums, design galleries etc. The Salone Satellite discovers in these young designers important attributes, which they bring from their origin, but that manifest there,” says the journalist.

Reaching this place of privilege does not seem to have pre-set conditions, once the applicants are evaluated by a selection



Salone Satellite de Milán 2015



Seminario Diseño, Mercado y Patrimonio
Santiago 2014

del mundo del diseño (empresarios del sector, arquitectos y diseñadores afirmados, además de periodistas) que Marva Griffin invita cada año.

No hay tendencias, a los jóvenes diseñadores y estudiantes ya graduados que inician su carrera no se les exige un tema particular, cada uno de ellos lleva en su mente una idea, un proyecto. Eso es lo que realiza y lo que finalmente se presenta”.

Lo que sí parece ser un filtro para la selección es la calidad del producto. “Tiene que ser un buen diseño, que tenga una visión, y que no sea copia de lo ya existente”.

En el salón, los jóvenes diseñadores participan en los talleres que se realizan dentro del pabellón. Allí trabajan sus diseños al lado de artesanos. “El joven diseñador tiene la teoría, y el artesano tiene la manualidad. Ese producto se lleva a un prototipo y de allí a la industria, para una eventual producción en masa, entonces al mercado puede llegar un proyecto muy bien hecho, porque incluye la visión conjunta tanto del artesano como del futuro diseñador”, reflexiona Griffin.

committee formed by outstanding members of the design field (businessmen, architects and successful designers, besides journalists) that Marva Griffin invites each year.

“There are no trends, young designers and graduated students that are starting their career are not asked for a particular topic, each one of them brings their personal ideas in their minds, a project. That is what he or she develops and what is finally presented”.

What seems to be a filter for the selection is the quality of the product. “It has to be a good design, with a vision, and not a copy of what has already been created.”

In the fair, young designers participate in workshops that take place inside the pavilion and develop their designs at the side of craftsmen. “The young has the theory and the artisan has the handwork. The product is carried to a prototype and from there to the industry to study if it applies for mass production. This process conduces to a well developed project because it includes both the joint vision of the craftsman and the future designer”, reflects Griffin.

DISEÑO CHILENO EN COBRE

Varios estudiantes de diseño de Chile han participado de esta instancia de aprendizaje. Particularmente, los alumnos de la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo han viajado a Milán en los últimos años con excelentes resultados.

De estas experiencias, Marva Griffin dice que le ha llamado la atención el entusiasmo y la calidad de sus trabajos. En cuanto a materiales, dice que aún cree que hay un amplio potencial en el trabajo con cobre: “Ojalá se desarrolle mucho más el diseño en cobre desde Chile. Creo que hasta ahora es poco y, claramente, no hay promoción de eso. Es un material bello, resistente y con el que se pueden hacer mil cosas”.

Tanto es el interés en Italia por los productos de cobre que, según dice Griffin, en Milán hay una asociación dedicada a proteger el trabajo con este metal y a la que han adherido todas las empresas afines. “Y en Italia no se produce cobre, entonces tienen que importar, seguramente desde Chile”, asegura.

CHILEAN DESIGN IN COPPER

Several Chilean design students have participated in this particular instance of learning. Specifically, students of the Design School at Universidad del Desarrollo have traveled to Milan in recent years with excellent results.

Marva Griffin has been impressed by the attention, enthusiasm and quality of their work. With regard to materials, Marva still believes that there is a vast potential in working with copper: “Hopefully design with copper coming from Chile will flourish. I believe that until now it is limited, and clearly it is not promoted. It is a beautiful and sturdy material, with which thousand of things can be done.”

There is so much interest in Italy for products designed with copper that, according to Griffin, in Milan there is an association dedicated to protect the work done with this metal that counts among its members with all the companies related to the industry. “And Italy is not a copper producer, so it has to be imported, probably from Chile”, she assures.

“Es triste que no se hagan muchas cosas. Los diseñadores jóvenes deberían aprovecharlo más. Es la materia prima número uno que tienen los chilenos, entonces tienen que desarrollarlo y trabajar en cobre”, opina la curadora.

Su entusiasmo por el tema es tal que incluso se atreve a proponer la existencia de una entidad que pueda velar por esto. “Como no hay un ente, un instituto que se preocupe de impulsarlo, el Gobierno debe intervenir para que eso se promueva mucho más. Esa sería una buena manera de incentivarlo”, sugiere.

A todos los que sueñan con llegar al Salón Satélite, Marva informa que las vacantes siempre están disponibles: “Estamos abiertos, solo deben postular y les responderemos. Hay algunas condiciones: que sean menores de 35 años; que tengan un producto que presentar; que nos envíen la fotografía del prototipo; y que se alejen de las copias, porque los comités miramos mucho eso. Son todos bienvenidos”.

“It is sad that there are not many things done with copper. Young designers should take more advantage of it. It is the number one raw material present in Chile, so it must be developed and designers need to work with it”, says the curator.

Her enthusiasm for copper is such that she even proposes the existence of an entity that can ensure this. “As there is not a body, or institute preoccupied in copper’s use, the government should intervene in its promotion. This would be a good way to encourage it”, she suggests.

For all those who dream of achieving a place at the Salone Satellite, Marva informs that the admissions are always available: “We are open, you have to apply and we will review and answer. There are some conditions: you should be younger than 35 years, have a product to present, send a photograph of your prototype and stay away from copies, because the committee is very concerned on that issue. You are all welcomed.”



Piensa en cobre

Think of copper

POR MINERA LOS PELAMBRES

FOTOGRAFÍAS _ PHOTOS: MINERA LOS PELAMBRES

EL AÑO 2010, LA MINERA LOS PELAMBRES Y EL MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO CREARON UN CONCURSO LLAMADO PIENSA EN COBRE. EL OBJETIVO: GENERAR UN ESPACIO PARA NUEVAS FORMAS DE CREACIÓN Y DESARROLLO EN EL USO DEL METAL ROJO.

Minera Los Pelambres se ubica en el quinto lugar de producción de cobre fino en Chile (Cochilco, 2014). Gran parte del material que obtiene lo exporta a mercados de Asia y Europa, para ser utilizado en la construcción y elaboración de productos electrónicos y eléctricos, maquinaria industrial, transporte y productos de consumo.

Consciente de su crecimiento y desarrollo, la compañía ha definido una estrategia de gestión sustentable del negocio minero como parte de su responsabilidad social. Por ello, no solo proyecta la competitividad en su producción, sino que además se ha comprometido con el medio ambiente y la comunidad del Choapa —especialmente— en la Región de Coquimbo.

En 2006, Los Pelambres generó una alianza con el Museo de Arte Contemporáneo (MAC), para crear un proyecto que permitiera aportar a la innovación y difusión del cobre, a través de la cultura y las artes. Fue así como en 2010 surgió el concurso “Piensa en Cobre”, cuyo objetivo responde a la necesidad de generar un espacio de reflexión en torno a los diversos usos del metal rojo.

“El concurso representa la colaboración entre el museo y Minera Los Pelambres, que converge en la innovación, algo que constantemente requiere la empresa y que el arte es capaz de entregar a través del cuestionamiento que siempre está presente al pensar que las cosas pueden ser de otra manera”, ha afirmado el director del MAC, Francisco Brugnoli.

THE YEAR 2010, LOS PELAMBRES MINING AND THE MUSEUM OF CONTEMPORARY ART CREATED A CONTEST CALLED THINK OF COPPER. THE OBJECTIVE: TO CREATE A SPACE FOR NEW FORMS OF CREATION AND DEVELOPMENT IN THE USE OF THE RED METAL.

Los Pelambres Mining is placed in the fifth position of fine copper production in Chile (Cochilco, 2014). It exports a great part of its production to markets in Asia and Europe, to be used in the construction and development of electronic and electrical products, industrial machinery, transportation and consumer products.

Aware of its growth and development, the company has defined a strategy for sustainable management of the mining business as part of its social responsibility. Therefore, its competitiveness is not only based in its production, but in addition in its commitment to the environment and the community of Choapa—especially—in the Coquimbo region.

In 2006, Los Pelambres generated an alliance with the Museum of Contemporary Art (MAC), to create a project that could contribute to the innovation and diffusion of copper through culture and the arts. That was how the contest “Think of Copper” was born in 2010, with the objective of responding to the need of generating a space for reflection on the various uses of the red metal.

“The competition represents the collaboration between the museum and Los Pelambres Mining, which converges in innovation, something that companies require constantly and that art is capable of delivering through the questioning that is always present in thinking that things can be otherwise”, said Francisco Brugnoli, director of MAC.

In this context, the superintendent of Communications and Extension of Los Pelambres Mining, Cristian Villela, has pointed out: “For our company, linking copper with areas that are not

Colección de vestimentas étnicas en cobre, Hernán Reyes



En ese contexto, el superintendente de Comunicaciones y Extensión de Minera Los Pelambres, Cristián Villela, ha señalado: “Para nosotros es muy relevante la vinculación del cobre con áreas que no tienen que ver con la producción, que es lo que hace la compañía. Por ello, este concurso busca abrir espacios de creatividad, innovación y desarrollo artístico a través de un elemento tan importante de nuestro país”.

EL CONCURSO

El certamen definió dos áreas de desarrollo de proyectos. Por un lado, la línea Objeto, que ha querido potenciar la creación de objetos realizados en cobre, con una propuesta interesante de concepto y forma, y además vinculada a la innovación en el uso y trabajo del metal. Por otra parte, a través de la línea Idea que se incorporó en el año 2013, el concurso ha incentivado la reflexión en torno a los usos del cobre en diferentes áreas y disciplinas del quehacer humano, como la arquitectura, ingeniería, ciencias e investigación.

Brugnoli lo ha explicado así: “Es bueno que pensemos en el cobre como una parte completa de nuestra vida. Está en los artefactos que usamos, en los objetos que miramos, es parte de las recreaciones que nos permiten ciertas tecnologías. El cobre se ha amalgamado a nuestra vida nacional: nos hemos apropiado del cobre”.

Durante sus versiones anteriores, el concurso ha generado nuevos planteamientos en torno a la utilización del metal rojo, logrando abrir un espacio que permite comprender su funcionalidad más allá de la perspectiva productiva, transformándolo en un objeto de arte e innovación científica.

En 2013, Hernán Reyes Pino fue el ganador de la categoría Objeto con “Woyen Cooper”, con una propuesta de

related to its production is very relevant. This contest seeks to open spaces of creativity, innovation and artistic development through such an important element of our country.”

THE CONTEST

The contest defined two areas of project development. On the one hand, the Object line, which wants to promote the creation of objects made of copper, with an interesting proposal of concept and form, and also linked to the innovation in the use and handling of the metal. On the other hand, through the Idea line that was incorporated in 2013, the competition has motivated the reflection on the uses of copper in different areas and disciplines of human endeavor, such as architecture, engineering, science and research.

Brugnoli has explained: “It is good to think in copper as a complete part of our life. It is present in the artifacts that we use, in the objects that we look at, it is part of the recreations that we are allowed to by certain technologies. Copper has been amalgamated to our national life: we have taken possession of copper.”

During its earlier versions, the contest has generated new approaches to the use of the red metal, opening a space that allows us to understand its functionality beyond the productive perspective, transforming it into an object of art and scientific innovation.

In 2013, Hernán Reyes Pino was the winner of the Object category with “Woyen Cooper”, a proposal of copper knitted fabric, functional to be used in different types of clothing. “Winning Think of copper was a big change because my work began to be valued. People became interested in knowing it and knowing how to work with copper, now that they have seen that it offers many possibilities,” said the artist.

Carolina Lolas, a finalist in the same contest, shares that thought. For her, the competition has turned into an excellent

Desfile Piensa en Cobre
organizado por MAC y Minera
Los Pelambres 2015



tejido de cobre funcional para ser usado en distintos tipos de vestimenta. “Ganar Piensa en Cobre fue un gran cambio porque mi trabajo empezó a tomar valor. Surgió el interés de las personas por conocerlo y saber cómo se trabaja el cobre ya que han visto que tiene muchas posibilidades”, ha comentado el artista.

Ese pensamiento lo comparte Carolina Lolos, finalista del mismo certamen, quien cree que el concurso ha significado una excelente vitrina para todo el trabajo que ha ido emergiendo con este metal. “El cobre nos permite apostar con un nuevo lenguaje y con nuevas propuestas que están en el universo. Para mí, como artista, que vivo en un país de cobre, me defino a través del material. Trabajar con cobre es como decir, yo soy chilena”, dijo en 2013.

Por su parte, la línea Ideas premió el diseño de un filtro electrostático para la desinfección de aire en ambientes hospitalarios, basado en las propiedades antimicrobianas del cobre. Sus creadores, Iván Barrientos y José González, diseñaron un sistema que captura las partículas suspendidas en el aire a través de campos eléctricos, para luego retenerlas en una superficie de cobre que logra su purificación.

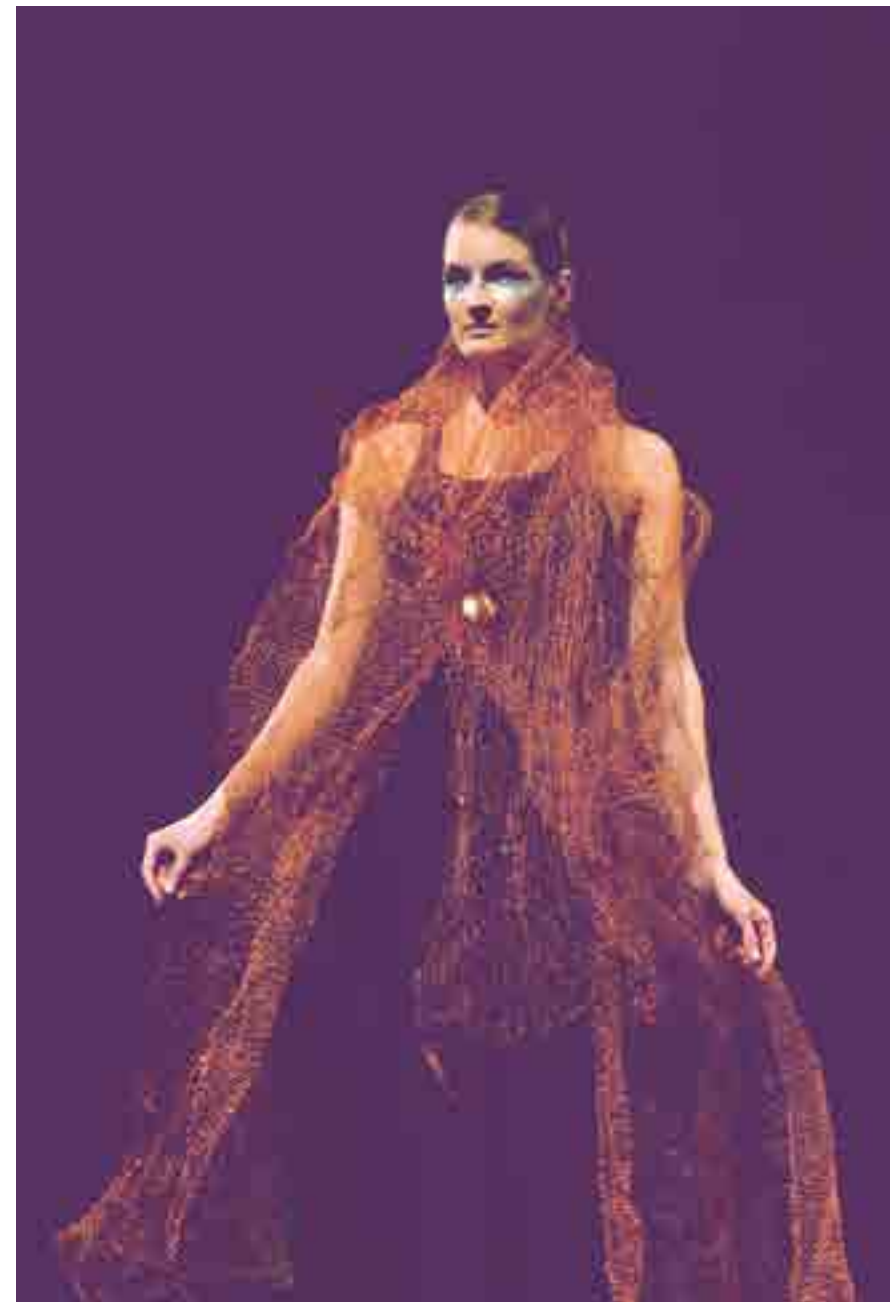
El director del MAC ha resaltado que la relación arte-ciencia ha sido bastante productiva y es una innovación para seguir adelante: “Estas dos innovaciones se juntan y crean un espacio de creatividad totalmente distintos. Es una experiencia que debemos seguir repitiendo”.

showcase for all the work that has emerged with this metal. “Copper allows us to explore with a new language, and with new proposals that are in the universe. For me, as an artist that lives in a country of copper, I define myself through the material. Working with copper is like saying, I am Chilean”, she said in 2013.

The Idea line awarded the design of an electrostatic filter for air disinfection in hospital environments, based on the antimicrobial properties of copper. Its creators, Ivan Barrientos and José González, designed a system that captures suspended particles in the air through electric fields, and then retains them in a copper surface that purifies it.

The director of MAC has highlighted the fact that the connection between art and science has been quite productive and it is an innovation to move forward: “These two innovations come together and create a completely different creative space. It is an experience that we must keep on repeating”.

Diseño de Hernán Reyes en cobre



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS / BIBLIOGRAPHY REFERENCES

- Cochilco, Informe de Estadísticas de Producción. Disponible en: <http://www.cochilco.cl/estadisticas/produccion.asp>
- Sociedad Nacional de Minería. Disponible en: http://www.sonami.cl/index.php?option=com_content&view=article&id=256&Itemid=122
- Reporte de Sustentabilidad 2013, Minera Los Pelambres, 2013. Disponible en: <http://www.pelambres.cl/reportessustentabilidad/ReporteSustentabilidadMLP2013.pdf>